

ERIC BERNE

ro
ro
ro

S P I E L E

der Erwachsenen

PSYCHOLOGIE

DER MENSCHLICHEN

BEZIEHUNGEN



Dr. med. Eric Berne

Spiele der Erwachsenen

Psychologie der menschlichen Beziehungen

Aus dem Englischen von Wolfram Wagnuth

Über dieses Buch

Eric Berne macht auf wissenschaftlich kompetente und dabei geistreich amüsante Weise deutlich, wie das Erkennen der eigenen Ehe-, Party-, Sex-, Räuber-, Doktor- und Lebensspiele dem Menschen zu einer neuen Bewusstheit verhilft und ihm den Weg zu einer konstruktiven Lebensführung ebnet. Das bringt neben ungetrübtem Lesevergnügen einen befreienden Erkenntniszuwachs in den ernststen persönlichen, familiären und gesellschaftlichen Krisensituationen des Alltags.

Vita

Eric Berne wurde 1910 in Montreal/Kanada geboren; studierte an der McGill University/Montreal Medizin und promovierte 1935 mit einer Arbeit über Psychiatrie; von 1941 bis 1943 Psychiater im New York Psychoanalytic Institute; danach Dozent an der University of California Medical School und Direktor des San Francisco Social Psychiatry Seminar. Eric Berne starb 1970.

Impressum

Die Originalausgabe erschien bei Grove Press, Inc., New York, unter dem Titel «Games People Play».

Veröffentlicht im Rowohlt Verlag, Hamburg, Januar 2022

Copyright © 1967 by Rowohlt Verlag GmbH, Hamburg

«Games People Play» © Eric Berne, 1964

Umschlag-Konzept: any.way, Hamburg

Barbara Hanke/Heidi Sorg/Cordula Schmidt

Coverabbildung hudieem/iStock

ISBN 978-3-644-00243-2

Schrift Droid Serif Copyright © 2007 by Google Corporation

Schrift Open Sans Copyright © by Steve Matteson, Ascender Corp

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt, jede Verwertung bedarf der Genehmigung des Verlages.

Die Nutzung unserer Werke für Text- und Data-Mining im Sinne von § 44b UrhG behalten wir uns explizit vor.

Hinweise des Verlags

Abhängig vom eingesetzten Lesegerät kann es zu unterschiedlichen Darstellungen des vom Verlag freigegebenen Textes kommen.

Alle angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf die Printausgabe.

Im Text enthaltene externe Links begründen keine inhaltliche Verantwortung des Verlages, sondern sind allein von dem jeweiligen Dienstleister zu verantworten. Der Verlag hat die verlinkten externen Seiten zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung sorgfältig überprüft, mögliche Rechtsverstöße waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Auf spätere Veränderungen besteht keinerlei Einfluss. Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.

www.rowohlt.de

Inhaltsübersicht

Widmung

Vorwort

Einleitung

Soziale Verbindungen

Die Strukturierung der Zeit

I. Analyse von Spielen

1. Struktur-Analyse

2. Transaktions-Analyse

3. Verfahren und Rituale

4. Arten von Zeitvertreib

5. Spiele

Definition

Ein typisches Spiel

Der Ursprung von Spielen

Die Funktion von Spielen

Die Klassifizierung von Spielen

Nachtrag

II. Ein Spiel-Brevier

Einleitung

Schema

Kolloquialismen

6. Lebensspiele

1. «Alkoholiker»

2. «Schuldner»

3. «Mach mich fertig»

4. «Jetzt hab ich dich endlich, du Schweinehund!»

(«JEHIDES»)

5. «Sieh bloß, was du angerichtet hast» («SIWADAH»)

Nachtrag

7. Ehespiele

1. «Zwickmühle»

2. «Gerichtssaal»

3. «Frigide Frau»

4. «Überlastet»

5. «Wenn du nicht wärst» («WEDUNIW»)

6. «Du siehst, ich gebe mir wirklich die größte Mühe»

7. «Schätzchen»

8. Partyspiele

1. «Ist es nicht schrecklich»

2. «Makel»

3. «Schlemihl»

4. «Warum nicht – Ja, aber ...» («WANJA»)

9. Sexspiele

1. «Macht den Sieger unter euch aus» («MASUEA»)

2. «Perversion»

3. «Hilfe! Vergewaltigung!» («HIVE»)

4. Das «Strumpfspiel»

5. «Tumult»

10. Räuberspiele

1. «Räuber und Gendarm»

2. «Wie kommt man hier bloß wieder raus»

3. «Dem Burschen wolln wir mal ein Ding verpassen»
(«DEMEDIV»)

11. Doktorspiele

1. «Treibhaus»

2. «Ich versuche nur, dir zu helfen» («IVEDIH»)

3. «Armer Teufel»

4. «Verehrerin»

5. «Psychiatrie»

6. «Blöd»

7. «Holzbein»

12. Gute Spiele

1. «Urlaub im Beruf»

2. «Kavalier»

3. «Hilfreiche Hand»

4. «Weiser Mann»

5. «Die werden noch einmal froh sein, dass sie mich gekannt haben»

III. Jenseits des Spielbereichs

13. Die Bedeutung der Spiele

14. Die Spieler

15. Ein Paradigma

16. Autonomie

17. Die Erringung der Autonomie

18. Blick in Die Zukunft

Anhang

Die Klassifikation der Verhaltensweisen

Erklärendes Wörterverzeichnis

Register für Zeitvertreib (Z) und Spiele (S)

Sachwortregister

Namenregister

*Meinen Patienten und Studenten, von denen ich in
Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft immer wieder etwas
Neues über unsere täglichen Spiele und über den tieferen Sinn
des Lebens erfahren habe, erfahre und erfahren werde.*

Vorwort

Das vorliegende Buch ist in erster Linie für Psychotherapeuten gedacht, es ist aber so abgefasst, dass man es auch als Nicht-Fachmann lesen und verstehen kann. Die für die Analyse und das verstandesmäßige Erfassen von Spielen erforderlichen theoretischen Voraussetzungen sind in Teil I zusammengefasst. Teil II enthält detaillierte Beschreibungen der einzelnen Spiele, Teil III bringt neues klinisches und theoretisches Material, das es in Zusammenhang mit dem bereits bekannten Material ermöglicht, bis zu einem gewissen Grad zu begreifen, was es heißt: *nicht spielanfällig* zu sein. Wer noch weiteres Material einsehen möchte, wird auf die früheren Werke des Autors verwiesen.

Das Bedürfnis nach dem vorliegenden Buch ergab sich aus den Nachfragen interessierter Studenten der Sozialwissenschaft und fachlich vorgebildeter Hörergruppen nach einer detaillierten Liste bzw. einer ausführlichen Darstellung von Spielen, über die sie schon vorher einiges gehört hatten. Diesen Studenten und Kollegen schulde ich in ihrer Gesamtheit Dank; besonders gilt das auch für die vielen Patienten, die neue Spiele erkannten, entdeckten und benannten; für Miss Barbara Rosenfeld, die viele Ideen über

Kunst und Bedeutung des Zuhörens beisteuerte; für Mr. Melvin Boyce, Mr. Joseph Concannon, Dr. Franklin Ernst, Dr. Kenneth Everts, Dr. Gordon Gritter, Mrs. Frances Matson und Dr. Ray Poindexter, die – neben anderen – unabhängig voneinander die Bedeutung vieler Spiele aufzeigten bzw. bestätigten.

Mr. Claude Steiner, Vizepräsident und Forschungsleiter der International Transactional Analysis Association, verdient aus zwei Gründen besonders hervorgehoben zu werden. Er führte die ersten Experimente durch, mit denen viele der hier zur Debatte stehenden theoretischen Erörterungen bestätigt wurden, und aufgrund ebendieser Experimente trug er auch maßgeblich zur Klärung der Begriffe *Autonomie* und *Intimität* bei.

Dank für ihre ständige Mithilfe gebührt auch der früheren Sekretärin und Schatzmeisterin der ITAA: Mrs. Viola Callaghan; meiner Privatsekretärin: Mrs. Allen Williams, sowie Anne Garrett für ihre Mithilfe beim Korrekturlesen.

Die Analyse von Spielen befasst sich unmittelbar mit der Materie des Alltagslebens, und sie verwendet im sprachlichen Bereich die im Familienkreis und unter Vertrauten üblichen ›Kolloquialismen‹. Diese weichen freilich in den verschiedenen Ländern voneinander ab; daher ist es für Menschen in einem bestimmten Raum manchmal schwierig, die tief greifende Bedeutung zu erfassen, die ein solcher ›Kolloquialismus‹ oder der Name eines Spiels für Menschen in einem anderen Gebiet haben können. Im Prinzip sind jedoch die meisten der hier angeführten Spiele über die ganze Welt verbreitet; das

vorliegende Handbuch sollte sich daher für Psychologen, Psychotherapeuten, Soziologen und sonstige Wissenschaftler, die sich mit der Natur und dem Wesen des Menschen befassen, in allen Teilen der Welt als nützlich erweisen.

Semantik

Aus Zweckmäßigkeitgründen werden die Spiele hauptsächlich vom männlichen Standpunkt aus beschrieben, es sei denn, sie sind ihrer Natur nach ausgesprochen feminin. Der Hauptakteur wird also gewöhnlich mit <er> apostrophiert; das geschieht jedoch ganz unvoreingenommen, da in der gleichen Situation *mutatis mutandis* in den meisten Fällen auch <sie> als Hauptakteurin auftreten könnte. Unterscheidet sich bei einem Spiel die Rolle der Frau wesentlich von der des Mannes, dann wird sie gesondert behandelt. Ähnlich wird auch der Therapeut ganz unvoreingenommen als <er> apostrophiert. Terminologie und Betrachtungsweise sind in erster Linie auf den praktizierenden Fachmann hin ausgerichtet, doch mag sich das Buch auch für Angehörige anderer Berufe als interessant und nützlich erweisen.

Man sollte die Transaktions-Analyse von Spielen deutlich unterscheiden von ihrer mehr und mehr in den Vordergrund rückenden Schwesterdisziplin: der mathematischen Analyse von Spielen; allerdings gelten einige der im vorliegenden Buch angewandten Begriffsformulierungen heute auch im Bereich der mathematischen Analyse als durchaus korrekt.

Einleitung

Soziale Verbindungen

Die Lehre von den sozialen Verbindungen, die in meinen früheren Arbeiten [1] ziemlich ausführlich dargelegt wurde, lässt sich etwa folgendermaßen kurz zusammenfassen:

Spitz [2] hat festgestellt, dass Kinder, die über einen längeren Zeitraum hin physische Zärtlichkeiten entbehren müssen, zu chronischem Kränkeln neigen, und dass sie dann schließlich einer neu hinzutretenden Krankheit erliegen. Diese Feststellung bedeutet im Endeffekt, dass der Vorgang, den er als «emotionelle Deprivation» bezeichnet, tödliche Folgen haben kann. Diese Beobachtungen führen zu der Vorstellung vom *Reiz-Hunger* und deuten darauf hin, dass die am stärksten favorisierten Reiz-Faktoren diejenigen sind, die von der physischen Intimität ausgehen, eine Schlussfolgerung, der man aufgrund der im Alltagsleben gemachten Erfahrungen durchaus zustimmen kann.

Ein verwandtes Phänomen ergibt sich bei Erwachsenen, die von einer *sensorischen Deprivation* betroffen sind. Die Erfahrung lehrt, dass eine solche *Deprivation* zu einer

vorübergehenden Psychose führen oder zumindest, zeitlich begrenzt, geistige Störungen hervorrufen kann. In früheren Zeiten hat man bereits festgestellt, dass sowohl eine soziale als auch eine sensorische Deprivation ähnliche Auswirkungen bei Menschen hatten, die zu länger dauernder Einzelhaft verurteilt worden waren. In der Tat ist die Einzelhaft eine jener Strafformen, die selbst von hartgesottenen Verbrechern gefürchtet werden [3] , und sie gilt heute als berüchtigte Prozedur, um jemanden politisch gefügig zu machen. Umgekehrt ist soziale Organisation die beste aller Waffen gegen politische Willfährigkeit jeder Art. [4]

Im biologischen Bereich besteht die Wahrscheinlichkeit, dass die emotionelle und die sensorische Deprivation organische Veränderungen herbeiführen oder zumindest begünstigen können. Wird das Retikularsystem [5] des Hirnstamms nicht hinreichend stimuliert, dann können, zumindest auf indirektem Wege, degenerative Veränderungen in den Nervenzellen die Folge sein. Es kann sich hier natürlich auch um einen Sekundäreffekt aufgrund unzureichender Ernährung handeln, aber die unzureichende Ernährung lässt sich ihrerseits wieder auf die Apathie zurückführen, wie etwa bei Kindern, die an Marasmus leiden. Man kann also eine biologische Kettenreaktion postulieren, die von emotioneller und sensorischer Deprivation über Apathie zu degenerativen Veränderungen und schließlich zum Tode führt. In diesem Sinn steht der *Reiz-Hunger* im gleichen Bezug zum Überleben des menschlichen Organismus wie der *Hunger nach Nahrung*.

In der Tat zeigt der *Reiz-Hunger* nicht nur im biologischen, sondern auch im psychologischen Bereich viele Parallelen zum Hunger nach Nahrung. Begriffe wie Unterernährung, Übersättigung, Gourmet, Gourmand, Fex, Asketiker, kulinarische Künste und Meisterkoch lassen sich leicht aus dem Bereich der Ernährung in den der Sinnesempfindung übertragen. Die Übersättigung findet ihre Parallele in der Reizüberflutung. Unter normalen Voraussetzungen, wenn ein umfangreicher Vorrat verfügbar und ein abwechslungsreiches Menü möglich ist, wird die Auswahl in beiden Bereichen sehr stark von den Idiosynkrasien des einzelnen Individuums beeinflusst. Möglicherweise beruhen einige oder viele dieser Idiosynkrasien auf einer konstitutionellen Determinante; für die hier zur Debatte stehenden Probleme ist das jedoch irrelevant.

Der Sozialpsychiater befasst sich nur damit, was geschieht, wenn das Kind im Verlauf des normalen Wachstumsprozesses von der Mutter getrennt wird. Das bisher Gesagte lässt sich in dem *Kolloquialismus* [6] zusammenfassen: «Wenn man nicht gestreichelt wird, verkümmert das Rückenmark.» Daher sieht sich das Individuum nach Beendigung der Periode enger Intimität mit der Mutter zeit seines Lebens mit einem Dilemma konfrontiert: Es fragt sich, gegen welche Klippen sein Geschick und sein Überlebenswille ständig geschleudert werden. Eine von ihnen stellen die sozialen, psychologischen und biologischen Kräfte dar, die sich einer kontinuierlichen physischen Intimität im Stil des Kindheitsalters entgegenstellen,

die andere ist sein immerwährendes Bemühen, ihrer dennoch habhaft zu werden. In den meisten Fällen wird das Individuum einen Kompromiss schließen. Es lernt allmählich, sich mit subtileren, ja rein symbolischen Formen von Zärtlichkeit zufrieden zu geben; schließlich kann sogar die bloße Andeutung einer Anerkennung bis zu einem gewissen Grad diesen Zweck erfüllen, obschon sein ursprüngliches Verlangen nach rein physischem Kontakt durchaus unvermindert weiterbesteht.

Dieser Kompromissvorgang lässt sich mit verschiedenen Begriffen bezeichnen, z.B. Sublimierung; wie immer man ihn aber auch nennen mag, das Ergebnis ist eine teilweise Umwandlung des kindlichen *Reiz-Hungers* in etwas, das man als *Hunger nach Anerkennung* bezeichnen kann. Mit zunehmenden Kompromiss-Komplikationen zeigt jeder Mensch in seinem Streben nach Anerkennung auch eine mehr und mehr persönliche Note, und es sind diese differenzierten Unterschiede, die zur Vielgestaltigkeit der sozialen Verbindungen führen und das Schicksal des Individuums bestimmen. Ein Filmstar benötigt vielleicht Woche für Woche Hunderte von schmeichelnden Zustimmungen anonymer und undifferenzierter Verehrer, um sein «Rückenmark nicht verkümmern zu lassen», einem Wissenschaftler dagegen mag eine einmal im Jahr ausgesprochene Anerkennung von einem geachteten Meister seines Fachs zur Aufrechterhaltung seiner physischen und geistigen Gesundheit genügen.

Man kann den Ausdruck *Streicheln* (*stroking*) als Allgemeinbegriff für jede Art von intimmem physischem Kontakt verwenden; in der Praxis kann es durchaus verschiedene Formen annehmen. Manche «streicheln» ein Kind im buchstäblichen Sinne des Wortes; andere drücken es zärtlich an sich oder geben ihm einen freundlichen Klaps, sie tätscheln es in spielerischer Laune oder betasten es zärtlich mit den Fingerspitzen. Zu all diesen Zärtlichkeiten gibt es Analogien in der Unterhaltung, und es hat den Anschein, als könne man durchaus behaupten, jemand liebe ein Baby auch dadurch, dass er seinen Äußerungen lauscht. Mit Hilfe einer Bedeutungserweiterung lässt sich der Begriff *Streicheln* umgangssprachlich zur Bezeichnung jeder «Aktion» anwenden, mit der eine Anerkennung der Gegenwart des anderen verbunden ist. Man kann daher den Begriff *Streicheln* als grundlegende Maßeinheit allen sozialen Tuns ansehen. In diesem Sinn stellt wechselseitiges *Streicheln* eine Transaktion dar, die die Grundeinheit aller sozialer Verbindungen ist.

In Bezug auf die Theorie der Spiele ergibt sich daraus der Grundsatz, dass jede soziale Verbindung, welcher Art sie auch immer sei, auf jeden Fall einen biologischen Vorteil gegenüber dem Fehlen einer solchen Bindung hat. Diese Tatsache wurde von S. Levine [7] in einigen bemerkenswerten Tierversuchen mit Ratten experimentell nachgewiesen; dabei wurden nicht nur die physische, geistige und emotionelle Entwicklung, sondern auch die biologischen Vorgänge im Gehirn und sogar die Widerstandsfähigkeit gegen Leukämie dadurch günstig

beeinflusst, dass man sich mit den Tieren abgab. Das Entscheidende bei diesen Versuchen war die Tatsache, dass man bei den gesundheitsfördernden Maßnahmen für die Tiere mit einer fürsorglich sanften Behandlung den gleichen Effekt erzielte wie mit schmerzhaften Elektroschocks.

Diese Bestätigung der vorausgehenden Ausführungen ermutigt mich dazu, mich nun mit erhöhter Zuversicht dem nächsten Abschnitt zuzuwenden.

Die Strukturierung der Zeit

Wir setzen also voraus, dass das Liebkosen von Kindern ebenso wie sein symbolisches Äquivalent bei Erwachsenen, die Anerkennung, einen Überlebenswert haben. Die Frage ist: «Was nun?» Für den Alltagsfall: Was können die Leute tun, nachdem sie ihre Begrüßungsformalitäten ausgetauscht haben, ganz gleich ob diese Begrüßung nun aus einem kurzen kollegialen «Hi» beim Amerikaner oder aus einem sich über Stunden hinziehenden Ritual beim Orientalen besteht? Nach dem Reiz-Hunger und dem Hunger nach Anerkennung macht sich nun der *Struktur-Hunger bemerkbar*. Für die heranwachsenden Jugendlichen erhebt sich beständig das Problem: «Was soll ich nun zu ihr [bzw. ihm] sagen?» Nicht nur für Jugendliche, auch für viele Erwachsene, ist nichts unbehaglicher als ein gesellschaftlicher Hiatus, eine Periode unstrukturierter Zeit, in der alle Anwesenden schweigen und keinem etwas Besseres einfällt, als etwa zu fragen: «Glauben Sie nicht auch, dass die Wände heute Abend senkrecht stehen?» Ein immer währendes Problem des Menschen besteht in der Frage, wie er seine Tageszeit strukturieren soll. In diesem existenziellen Sinn besteht die Funktion allen gesellschaftlichen Lebens darin, sich bei der Bewältigung dieses Projekts gegenseitig Beistand zu leisten.

Den Funktionsaspekt der Zeit-Strukturierung kann man als ‹Programmierung› bezeichnen, und zwar in drei Bereichen: im materiellen, im sozialen und im individuellen. Die allgemeinste, naheliegendste, bequemste und zweckdienlichste Methode der Zeit-Strukturierung besteht in einer Unternehmung, die dazu dient, sich mit der stofflichen Substanz der äußeren Realitäten auseinander zu setzen, und die allgemein unter der Bezeichnung ‹Arbeit› bekannt ist. Fachgerecht bezeichnet man eine solche Unternehmung als *Tätigkeit*; der Begriff ‹Arbeit› ist nicht ganz zutreffend, denn eine allgemeine Theorie der Sozialpsychiatrie muss der Tatsache Rechnung tragen, dass auch die verschiedenen sozialen Verbindungen eine gewisse Form von ‹Arbeit› darstellen.

Die *materielle Programmierung* ergibt sich aus den Wechselfällen, denen man bei der Auseinandersetzung mit der äußeren Realität begegnet; sie ist hier nur insoweit von Interesse, als derartige Tätigkeiten einen guten Nährboden für das *Streicheln*, für Anerkennung und andere, komplexere Formen von sozialen Verbindungen abgeben. Die materielle Programmierung ist nicht in erster Linie ein Sozialproblem; im Wesentlichen beruht sie auf der Übermittlung von Informationen. Die Tätigkeit des Bootsbaus z.B. stützt sich auf eine ganze Reihe von Messungen und Schätzwerten; jeder sich dabei entspinnde Sozialkontakt muss diesen Dingen untergeordnet werden, damit der Bootsbau fortschreiten kann.

Die *soziale Programmierung* führt zu einem traditionell-rituellen bzw. semirituellen Höflichkeitsaustausch. Ihr

Hauptkriterium ist die lokale Akzeptabilität, die man gewöhnlich als ‹gute Kinderstube› bezeichnet. In allen Teilen der Welt bringen die Eltern ihren Kindern gute Manieren bei, d.h., sie lehren sie, wie man in der rechten Form grüßt, isst und seine Notdurft verrichtet, jemanden umwirbt oder betrauert und auch, wie man mit angemessener Zurückhaltung bzw. mit angebrachtem Nachdruck Gespräche über aktuelle Themen führt. Die Zurückhaltung ebenso wie der Nachdruck sind Anzeichen von Takt und diplomatischem Geschick, die manchmal weltweite Gültigkeit, manchmal auch nur lokale Bedeutung haben. Beim Mahl zu rülpsen oder sich nach der Frau eines Nachbarn zu erkundigen, wird je nach der lokalen Überlieferung entweder erwartet oder verboten; in der Tat besteht gerade zwischen diesen beiden Vorgängen ein hoher Grad von inverser Korrelation. Wo man beim Essen zu rülpsen pflegt, empfiehlt es sich meist nicht, sich nach dem Befinden der Frauen zu erkundigen, wo es hingegen Sitte ist, sich nach dem Befinden der Frauen zu erkundigen, sollte man beim Essen nicht rülpsen. Im Allgemeinen geht ein formelles Ritual einer semirituellen Unterhaltung über aktuelle Themen voraus; diese lässt sich am besten als ‹Zeitvertreib› (*pastime*) bezeichnen.

Lernen die Leute einander besser kennen, dann schleicht sich mehr und mehr eine *individuelle Programmierung* ein, und in der Folge kommt es allmählich zu verschiedenen ‹Episoden›. Oberflächlich betrachtet, scheinen derartige Episoden Zufallscharakter zu haben, und sie mögen von den beteiligten

Partnern auch in diesem Licht gesehen werden; eine sorgfältige Untersuchung zeigt jedoch, dass sie sich für gewöhnlich an festliegenden Strukturmodellen orientieren, die für eine Auswahl und Klassifizierung verbindlich sind, und dass ihre Abfolge durch unausgesprochene Regeln und Richtlinien bestimmt wird. Diese Richtlinien sind äußerlich nicht erkennbar, solange sich die freundschaftlichen bzw. feindschaftlichen Beziehungen streng im Rahmen der gültigen Regeln abspielen, sie werden jedoch dann offenbar, wenn jemand diese Regeln missachtet; es erhebt sich sofort symbolisch oder wörtlich der Ruf: «Foul!» Derartige Episodenfolgen, die im Gegensatz zum oben genannten «Zeitvertreib» mehr auf individueller als auf sozialer Programmierung basieren, kann man als «Spiele» (*games*) bezeichnen. Das Familienleben und das Eheleben können ebenso wie das Leben im Rahmen verschiedener sozialer Organisationen Jahr für Jahr auf verschiedenen Variationen des gleichen «Spiels» beruhen.

Stellt man fest, dass ein Großteil der Sozialaktivität darin besteht, bestimmte Spiele zu spielen, dann bedeutet das nicht notwendigerweise auch, dass es sich hierbei meistens um ein «Vergnügen» handelt oder dass die beteiligten Partner sich in den wechselseitigen Beziehungen nicht auch ernsthaft engagieren. Einerseits sind sowohl das Fußball-«Spiel» als auch andere sportliche Kampf-«Spiele» durchaus nicht immer ein reines Vergnügen, und die Spieler können dabei unter Umständen recht verbissen agieren. Spiele dieser Art haben mit

Wett- und Würfelspielen sowie mit anderen ‹Spiel›-Formen eines gemeinsam: Sie können unter Umständen durchaus kritische, mitunter sogar verhängnisvolle Folgen haben. Andererseits reihen manche Autoren, wie z.B. Huizinga [1], in die Kategorie ‹Spiel› auch so bedenkliche Unternehmungen ein wie z.B. einen Kannibalen-Festschmaus. Klassifiziert man also Verhaltensweisen wie Selbstmord, Alkoholismus, Rauschgiftsucht, Kriminalität oder Schizophrenie als ‹Spielformen›, dann ist das durchaus nicht unverantwortlich, barbarisch oder nur ein schrulliger Einfall. Das grundlegende Merkmal des menschlichen ‹Spielens› ist nicht die Tatsache, dass die Emotionen nur Scheincharakter haben, sondern dass sie bestimmten Regeln unterworfen sind. Das zeigt sich ganz deutlich, wenn eine illegitime Zurschaustellung von Emotionen mit Sanktionen belegt wird. Ein Spiel mag bitterernst, ja verhängnisvoll sein, ernsthafte Sanktionen vonseiten der Gesellschaft sind nur dann zu erwarten, wenn die gültigen Spielregeln missachtet werden.

Der ‹Zeitvertreib› und die ‹Spiele› sind Ersatzformen für echte Intimerlebnisse. Aus diesem Grund kann man sie eher als Präliminarien zu einer Bindung denn als wirkliche Verbindungen betrachten; daher werden sie auch als ‹pikante› Spielformen charakterisiert. Die Intimität setzt dann ein, wenn die individuelle (gewöhnlich dem Instinkt entspringende) Programmierung sich intensiviert und sowohl das soziale Strukturmodell als auch die verdeckten Restriktionen und Motive allmählich außer Kraft gesetzt werden. Das ist die einzig

[2] T. Szasz: *«The Myth of Mental Illness»*. New York 1961

[3] E. Berne: *«The Structure and Dynamics of Organizations and Groups»*. Philadelphia und Montreal 1963

Kolloquialismen

[1] E. Berne: *«Intuition IV: Primal Images and Primal Judgements»*, in: *Psychiatric Quarterly* 29 (1955), p. 634–658

1. «Alkoholiker»

[1] Eric Berne: *«A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis»*. New York 1957, p. 191

2. «Schuldner»

[2] Margaret Mead: *«Growing Up in New Guinea»*. New York 1951

1. «Zwickmühle»

[1] G. Bateson u.a.: *«Toward a Theory of Schizophrenia»*, in: *Behavioral Science* 1 (1956), p. 251–264

3. «Schlemihl»

[1] Paul de Kock. Eines der populärsten Werke dieses Librettisten und Romanschriftstellers aus dem 19. Jahrhundert heißt *«A Good-Natured Fellow»*; es handelt von einem Mann, der allzu viel verschenkt.

1. «Räuber und Gendarm»

[1] In *«Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case»* (*American Journal of Psychiatry* Bd. 118/1961, p. 289–299) führt Frederick Wiseman ein zugleich deutliches und tragisches Beispiel für die scharfe Form des Spiels «Räuber und Gendarm» an.

2. «Wie kommt man hier bloß wieder raus»

[2] Weitere Informationen über das Spiel «Räuber und Gendarm» und über andere von Gefängnisinsassen gespielte Spiele findet man in F.H. Ernst and W.C. Keating: *«Psychiatric Treatment of the California Felon»*, in: *American Journal of Psychiatry* Bd. 120/1964, p. 974–979.

7. «Holzbein»

[1] E. Berne: *«The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti»*, in: *American Journal of Psychiatry* Bd. 116/1960, p. 1076–1081

16. Autonomie

[1] E.R. Jaensch: *«Eidetic Imagery»*. New York 1930

[2] Diese Experimente in den San Francisco Social Psychiatry Seminars befinden sich noch im Versuchsstadium. Die wirksame experimentelle Anwendung der Transaktions-Analyse erfordert ebenso eine Spezialausbildung wie die wirksame experimentelle Anwendung der Chromatographie oder der Infrarot-Spektrophotometrie. Ein Spiel von einem Zeitvertreib zu unterscheiden, ist durchaus nicht leichter als die Unterscheidung zwischen einem Fixstern und einem Planeten. Siehe E. Berne: *«The Intimacy Experiment»*, in: *Transactional Analysis Bulletin* Bd. 3/1964, p. 113, und: *«More About Intimacy»*, a.a.O., p. 125.

[3] Einige Kinder werden schon zu einem sehr frühen Zeitpunkt korrumpiert (Marasmus, einige Arten von Koliken) und haben niemals eine Chance, von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen.

17. Die Erringung der Autonomie

[1] M. Mead: *«New Ways for Old»*. New York 1956